

ТЕМА МИФА

АДАПТАЦИЯ

БОЛЬШОЙ НАБОР ЗАКЛИНАНИЙ • ПРИСПОСОБЛЕНИЕ К СЛОЖНЫМ УСЛОВИЯМ • ИЗМЕНЕНИЕ ФОРМЫ • КРАЖА СПОСОБНОСТЕЙ • МИСТИЧЕСКАЯ, НЕПРЕДСКАЗУЕМАЯ СИЛА • МАНИПУЛЯЦИЯ РЕАЛЬНОСТЬЮ

Жизнь смертных состоит из постоянного приспособления и изменения: ничто не вечно, всё мимолётно. Различные испытание требует совершенно разных подходов. Некоторый Мифы наделяют свои Разломы силой адаптироваться к обстоятельствам. Делают ли они это намеренно, чтобы помочь Разлому приблизиться к цели? Или Миф по своей сути настолько многогранен и сложен, что владеет бесчисленными силами? Никто не знает. Миф аборигенов о Времени сновидений позволяет своему Разлому зачерпнуть материю из другого измерения и исказить реальность.

Великий волшебник, Мерлин, знает заклинания на все случаи жизни. Шаман может менять форму и обращаться в животных и монстров. Отец Буратино, Карло, умеет создавать игрушки и кукол, наделённых искрой жизни. Тема Адаптации очень многогранна и за счёт этого обычно требует взятия широкого тега для использования способностей, которые сами по своей сути довольно узконаправленные.

КОНЦЕПТ

Подумай о своём Мифе. По легенде, обладал ли он множеством способностей и разными силами? Был ли он способен изменять субстанцию, элемент, форму для преодоления различных испытаний? Каков был общий источник, которым он добивался такой универсальности сил?

Основываясь на легенде, ответь на вопросы ниже:

? КАКИМ ОБРАЗОМ ТВОЙ МИФ АДАПТИРОВАЛСЯ К ОБСТОЯТЕЛЬСТВАМ?

- У него множество/коллекция/набор ______.
- Он может контролировать/изменять ________ .
- Он сам изменялся в _______ .

Теперь подумай о деталях из легенды, которые по-твоему мнению могут дополнить концепт. Используй их для вдохновения и ответить на вопросы по силам ниже.

ТЕГИ СИЛЫ

Ответь на первый вопрос; затем выбери любые два других и ответь на них. На каждый вопрос отвечай короткой фразой или даже одним словом. В своём ответе ты должен упомянуть то, что будет полезно твоему персонажу во время игры. Каждый ответ становится тегом силы. Запиши их на своей карте темы в категорию СИЛЫ вместе с буквой вопроса.

A КАКИЕ СИЛЫ МИФА ПОЗВОЛЯЮТ ТЕБЕ НАХОДИТЬ РЕШЕНИЕ ДЛЯ ЛЮБОЙ СИТУАЦИИ?

произнесение магического заклинания, владыка стихий, превращение, кража сил других, кукловод, некромантия

B КАКУЮ УЗКОНАПРАВЛЕННУЮ ГРУППУ СИЛ ТВОЕГО МИФА ТЫ ОСВОИЛ ЛУЧШЕ ВСЕГО?

заклинания перемещения, создание плохой погоды, кража защитных чар, мои игрушки могут говорить, армия зомби

C КАКИЕ ОСОБЫЕ ВОПЛОЩЕНИЯ ТВОЕГО МИФА ТВОИ ЛЮБИМЫЕ?

проклятье сна, удар молнией, форма короля-льва, высосать силы досуха, взрывные заводные игрушки, касание разложения

D КАКИЕ ОБСТОЯТЕЛЬСТВА УСИЛИВАЮТ ТВОЮ СПОСОБНОСТЬ АДАПТИРОВАТЬСЯ?

заклинание уже есть в гримуаре, под открытым небом, ритуал на природе, долгий контакт с жертвой, мастерская, покров ночи

E К КАКИМ СИТУАЦИЕЙ ТЫ ВСЕГДА ГОТОВ И ИМЕЕШЬ БЫСТРОЕ РЕШЕНИЕ?

магическая подушка для смягчения падения, барьер ветра, рост жабр, сборка устройства из подручных средств, призыв призрака любимого человека противника

F ОТ ЧЕГО ТВОИ СИЛЫ ЗАЩИЩАЮТ ТЕБЯ?

контр-заклинание, иммунитет к любым погодным условиям, нюх на других оборотней, обезвреживание механизмов, изгнание мёртвых

G КАКАЯ ЭМОЦИЯ ИЛИ ПОДХОД ЛЕЖИТ В КОРНЕ ТВОИХ СИЛ АДАПТАЦИИ?

знания важнее силы, астрономия и метафизика, вся жизнь — одно целое, выживет сильнейший, лень — двигатель прогресса, ностальгия

H КАКОЙ ОСОБЫЙ ВИД СОЗДАНИЙ ИЛИ ВЕЩЕЙ ТЫ МОЖЕШЬ ПРИЗЫВАТЬ ИЛИ СОБИРАТЬ?

черти или феи, элементали, адамантовые когти, иллюзии меня самого, куклы размером с ребёнка, оживление недавно погибших

I КАКУЮ СТРАТЕГИЮ ИЛИ КОМБИНАЦИЮ ЭФФЕКТОВ ТЫ ПРИМЕНЯЕШЬ В БОЮ?

отражение и сбитие с толку, удар током по мокрым целям, перемещение органов от опасности, атака его собственной силой, контроль игрушек из скрытности, подавление количеством

J КАК ТЫ МОЖЕШЬ УСИЛИТЬ ИЛИ ОСЛАБИТЬ ДРУГИХ ПРИ ПОМОЩИ СВОИХ СИЛ?

зачарование оружия, создание густого тумана, смена формы союзников, дарую украденные силы другим, липучие колокольчики и свистки, поглощение жизненной силы

ТЕГИ СЛАБОСТИ

Выбери один вопрос и ответь на него одной короткой фразой. В своём ответе ты должен упомянуть то, что будет мешать твоему персонажу во время игры. Твой ответ становится тегом слабости. Запиши его на карте темы в категорию СЛАБОСТИ вместе с буквой вопроса.

A ОТ ЧЕГО ЗАВИСИТ ТВОЯ СИЛА АДАПТАЦИИ?

работает только с волшебной палочкой, требуется высокая влажноть в воздухе, рядом должен быть элемент живой природы, должен заполучить доверие жертвы, запчасти и безделушки, мёртвые уже продолжительное время

B КАКОЙ РЕЗУЛЬТАТ ОЧЕНЬ СЛОЖЕН ДЛЯ ДОСТИЖЕНИЯ ТВОИМИ СИЛАМИ МИФА?

тёмная магия под запретом, сложно успокоить разбушевавшуюся погоду, боязнь превращения в агрессивных хищников, не могу удерживать больше одной чужой силы, куклы не выглядят живыми, трудно управлять ордой нежити

C ЧТО МЕШАЕТ ИЛИ ОГРАНИЧИВАЕТ ТВОЮ СПОСОБНОСТЬ АДАПТАЦИИ?

места, где правит Туман, потолок, инстинктивно превращаюсь в местную фауну, игрушки легко воспламеняются, освящённая земля

D КАКИЕ ВРЕДНЫЕ ПРИВЫЧКИ ТЫ ПОЛУЧИЛ ИЗ-ЗА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СВОИХ СИЛ?

помешательство на поиске мощных заклинаний, настроение зависит от погоды, сохраняю инстинкты последней формы животного, чувство бесполезности без чужих сил, постоянно хочу что-то разбирать, безразличность к живым

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕГИ

Если ты не сделал это в другой своей теме, ты можешь выбрать один дополнительный вопрос тега силы и один дополнительный вопрос тега слабости. Запиши оба тега в свою карточку темы.

ТАЙНА

Выбери Тайну для своей темы: загадку, которую твой Миф хочет, чтобы ты разгадал, исследовал или нашел путь к цели. Она может быть связана с твоими силами, легендой мифа или даже повседневной жизнью.

• (Мерлин) «Где сейчас король Артур?»
• (Друид) «Кто моё духовное животное?»
• (Карло) «Что может вдохнуть жизнь в мои игрушки?»

Ты можешь рассмотреть следующие варианты:
• Философские вопросы о природе или источнике твоих сил
• Поиск чего-то, превосходящего твои силы
• Боязнь потерять свою сущность и личность

Запиши Тайну в свою карточку темы.

Мастер может задать дополнительные вопросы о твоей Тайне и предоставит возможность приблизиться или даже разгадать её во время расследования. Игнорирование такой возможности означает, что ты не разделяешь взглядов и желаний Мифа. В этом случае сила Мифа начнёт увядать и впоследствии он может даже заснуть или найти другой Разлом для своих целей.

НАЗВАНИЕ

Дай своей теме название, которое отражает природу и основные признаки тегов сил. Например: Архимаг при дворе Короля, Зверь внутри, Безумный изобретатель

ОТНОШЕНИЯ В КОМАНДЕ

Во время определения отношений внутри команды, ты выбираешь другого игрока и ставишь его в один из сценариев, приведённых ниже (но только с его согласия).

• Один из них заставил тебя выложиться на полную, достигнув границ твоих сил в критический момент. Что случилось? Добавь очко Помощи для него.

• Ты считаешь одного из них слишком ограниченным, как пони с одним трюком, повторяющим его снова и снова. Более того, однажды это поставило команду под угрозу. Какими были обстоятельства? Добавь очко Вреда для него.

• Одного из них поразили твои многогранные способности. Спроси его что он чувствует по этому поводу. Если он рад, что у него есть такой полезные союзник, то добавь очко Помощи. Если он завидует или стал считать себя слабым, добавь очко Вреда для него.

РАЗВИТИЕ АДАПТАЦИИ

Во время игры, когда ты получишь возможность развить эту тему, ты можешь выбрать одно из следующих улучшений:

◊ СМЕНА ПРАВИЛ ИГРЫ

Когда ты **Изменяешь игру** при помощи тега силы этой темы, приём становится Взрывным.

◊ ДОТРОНУТЬСЯ ДО ИСТОЧНИКА

Один раз за сессию, ты получаешь 2 бесплатных Заряда, с методом, связанным с твоей темой и обстоятельствами текущей сцены. Ты не можешь объединить эти Заряды с другими.

◊ У МЕНЯ ЕСТЬ ИДЕЯ

Когда ты тратишь Улику и спрашиваешь Мастера или одного из игроков *«Что было бы самым полезным для меня в этой ситуации?»*, они отвечают как обычно. Если в этом случае у тебя остались еще Улики того же типа, ты можешь конвертировать их в Заряды один-к-одному и использовать их для того, что тебе нужно больше всего. Заряды имеют тот же метод, что и Улики из которых они были созданы.

◊ ВДОХНОВЕНИЕ ХУДОЖНИКА

Когда ты используешь теги из этой темы в интересном и креативном приёме, выбери одного из наиболее подверженных эффекту персонажей и спроси того, кто управляет им (Мастер или игрок) — «Знал ли твой персонаж, что я так сделаю?». Они должны ответить честно. Если они не ожидали такого поворота событий, ты получаешь временный статус вдохновение-художника-1 (или подобный).

◊ СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

Ты мастерски научился особому виду воплощения сил. Выбери вопрос тега силы из любой темы Мифов, кроме Реликвии, и ответь на него. Запиши ответ как новый тег силы в свою тему.

TYPE АДАПТАЦИЯ

АРХИМАГ ПРИ
ДВОРЕ КОРОЛЯ

ATTENTION FADE

MYSTERY
«ГДЕ СЕЙЧАС
КОРОЛЬ АРТУР?»

POWER TAGS BURN
A СОЗДАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ
D ЗАКЛИНАНИЕ УЖЕ ЕСТЬ
В ГРИМУАРЕ
E СОТВОРЕНИЕ ПОДУШКИ
ДЛЯ СМЯГЧЕНИЯ ПАДЕНИЯ

WEAKNESS TAGS INVOKE
D ОДЕРЖИМ ПОИСКОМ
МОЩНЫХ ЗАКЛИНАНИЙ

CITY OF MIST



ТЕМА МИФА

БАСТИОН

СОЗДАТЬ БРОНЮ ИЛИ ЩИТ • НЕУЯЗВИМОСТЬ • МАГИЧЕСКАЯ ЗАЩИТА • ИММУНИТЕТ К ТИПАМ УРОНА • НЕРУШИМАЯ СИЛА ВОЛИ ИЛИ ДУШИ • НЕПОДВЛАСТНОСТЬ ЗАКОНУ

Манифестация в реальности сопровождается рядом проблем. Миф, который смог отыскать Разлом, старается сохранить Разлом в целости — то есть живым и невредимым. В конце концов, Разлом — это единственный путь Мифа наружу, поэтому его следует защищать от нападений Спящих, других Разломов или самого Тумана.

Разломы с темой Бастиона получили эту силу не просто для того, чтобы сохранить жизнь себе, но и чтобы защитить план и намерения своего Мифа.

Каким образом они делают это — зависит от их легенды. Разлом Рыцаря может создавать призрачные латы и щит. Разлом Талоса, человека из бронзы, может иметь сопротивляемость к ранениям, тогда как Разлом, представляющий миф Полтергейста и вовсе иметь иммунитет к физическим повреждениям. Но далеко не все Бастионы должны иметь физическую защиту — некоторые мифы обладают силой для ментальной, духовной, магической или даже социальной защиты.

КОНЦЕПТ

Подумай о своём Мифе. По легенде, защищал ли твой Миф что-то? Пережил ли он страшные муки или выдержал тяжелые испытания? Был ли он стойким героем или существом с нечеловеческой живучестью? Какими конкретно были его силы?

Основываясь на легенде, ответь на вопросы ниже:

? КАКИМ ОБРАЗОМ ТВОЙ МИФ ЗАЩИЩАЕТ СВОЮ ЦЕЛЬ?

- Он делает меня невосприимчивым к ______.
- Он позволяет защититься от ______ при помощи _______ .
- Он делает _______ неэффективным.

Теперь подумай о деталях из легенды, которые по-твоему мнению могут дополнить концепт. Используй их для вдохновения и ответить на вопросы по силам ниже.

ТЕГИ СИЛЫ

Ответь на первый вопрос; затем выбери любые два других и ответь на них. На каждый вопрос отвечай короткой фразой или даже одним словом. В своём ответе ты должен упомянуть то, что будет полезно твоему персонажу во время игры. Каждый ответ становится тегом силы. Запиши их на своей карте темы в категорию СИЛЫ вместе с буквой вопроса.

A КАКОЕ КАЧЕСТВО ИЛИ СПОСОБНОСТЬ ТВОЕГО МИФА НАИБОЛЕЕ ЧАСТО ЗАЩИЩАЕТ ТЕБЯ?

рост костяной брони, не может умереть - уже мёртв, нет физической оболочки, представитель власти, регенерация, драконья чешуя

B КАКИМ ОБРАЗОМ ЗАЩИТА МОЖЕТ РАСПРОСТРАНЯТЬСЯ НА ДРУГИХ?

огромный золотой щит, призыв призрачных стражей, отгоняет тьму, телепатический барьер

C КАКАЯ ОТЛИЧИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА ТВОЕЙ ЗАЩИТЫ НАИБОЛЕЕ ПОЛЕЗНА?

сильное впечатление, отражающая поверхность, одновременно астральная и физическая, неразрушимая, изменяет цвет и материал кожи, поглощает жизненую силу атакующих

D ПРОТИВ КАКОГО ТИПА АТАК ИЛИ ВЛИЯНИЯ ТВОЯ ЗАЩИТА НАИБОЛЕЕ ЭФФЕКТИВНА?

не требуется воздух, оружие смертных, разум-лабиринт, вечная молодость

E КАКИМ ОБРАЗОМ ТЫ МОЖЕШЬ ИСПОЛЬЗОВАТЬ СВОЮ ЗАЩИТУ ДЛЯ АТАКИ?

тело из огня » выброс пламени, огромный золотой щит » бросок щита, депутатская неприкосновенность » приказ телохранителям

F ЕСТЬ ЛИ У ТВОЕЙ ЗАЩИТЫ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ СВОЙСТВО?

драконья чешуя » защита от огня, рост костяной брони » защита внутренних органов, поглощение жизни » урон делает меня только сильнее

G КАКИЕ ДРУГИЕ ЭФФЕКТЫ, НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО ЗАЩИТНЫЕ, ПРЕДОСТАВЛЯЕТ ТВОЯ ЗАЩИТА?

божественная неуязвимость » нечеловеческая сила, создан из глины » сливаться с землёй, призрачное тело » вселяться в других, вечная молодость » знание древних времён

H КОГО ИЛИ ЧТО ТВОИ СИЛЫ ПРИЗВАНЫ ЗАЩИЩАТЬ?

защищать слабых, страж Шангри-Ла, Дульсинею

I КАКИМ ОБРАЗОМ В СЛОЖНОЙ СИТУАЦИИ ТЫ МОЖЕШЬ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЗАЩИТУ ДЛЯ ДРУГИХ ЦЕЛЕЙ?

рост костяной брони » врастить кости в землю, мантия защиты » парение в воздухе, идеальная красота » влюбить злое сердце

J КАКОЙ ТАКТИКОЙ ТЫ ПОЛЬЗУЕШЬСЯ, ПРИ ЗАЩИТЕ?

твёрдо упереться в землю, предоставить укрытие окружающим, животная ярость, устрашение, захват и сдерживание

ТЕГИ СЛАБОСТИ

Выбери один вопрос и ответь на него одной короткой фразой. В своём ответе ты должен упомянуть то, что будет мешать твоему персонажу во время игры. Твой ответ становится тегом слабости. Запиши его на карте темы в категорию СЛАБОСТИ вместе с буквой вопроса.

A КАК ТВОЯ ЗАЩИТНАЯ СИЛА ВЛИЯЕТ НА ТВОЙ ВНЕШНИЙ ВИД?

монстр, призрачное видение в виде трупа, заметная сверкающая броня, бронзовый

B ЕСТЬ ЛИ У ТВОЕЙ ЗАЩИТЫ НЕЖЕЛАТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ?

неповоротливый, призрак » не могу касаться материальных предметов, слепая зона, быстро спадает

C К КАКОМУ ТИПУ АТАК ТВОЯ ЗАЩИТА ОСОБЕННО СЛАБА?

святая вода, дробящее оружие, серебро, мистические силы

D КАКУЮ ОБРЕМЕНЯЮЩУЮ ЧЕРТУ ХАРАКТЕРА ТЫ ПРИОБРЁЛ ВМЕСТЕ С ЗАЩИТОЙ?

медленное мышление, паранойа, не чувствую эмоций, комплекс защитника, прожорливость

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕГИ

Если ты не сделал это в другой своей теме, ты можешь выбрать один дополнительный вопрос тега силы и один дополнительный вопрос тега слабости. Запиши оба тега в свою карточку темы.

ТАЙНА

Выбери Тайну для своей темы: загадку, которую твой Миф хочет, чтобы ты разгадал, исследовал или нашел путь к цели. Она может быть связана с твоими силами, легендой мифа или даже повседневной жизнью.

• (Дон Кихот) «Где моя Дульсинея?»
• (Полтергейст) «Кто и зачем убил меня?»
• (Королева фей) «Что самое весёлое можно найти в городе?»

Ты можешь рассмотреть следующие варианты:
• Пытаться выяснить кого или что ты призван защищать
• Вопросы о злых силах, которые ты должен сдерживать
• Тёмное желание отомстить

Запиши Тайну в свою карточку темы.

Мастер может задать дополнительные вопросы о твоей Тайне и предоставит возможность приблизиться или даже разгадать её во время расследования. Игнорирование такой возможности означает, что ты не разделяешь взглядов и желаний Мифа. В этом случае сила Мифа начнёт увядать и впоследствии он может даже заснуть или найти другой Разлом для своих целей.

НАЗВАНИЕ

Дай своей теме название, которое отражает природу и основные признаки тегов сил. Например: Бронзовый голем, Неприкасаемый, Защитник света, Ледяной страж, Призрак в доспехах

ОТНОШЕНИЯ В КОМАНДЕ

Во время определения отношений внутри команды, ты выбираешь другого игрока и ставишь его в один из сценариев, приведённых ниже (но только с его согласия).

• Однажды ты защитил что-то или кого-то очень дорогого для него. Если он был благодарен, то отметь очко Помощи. Если не был, отметь очко Вреда.

• Один из них делает тебя слабым и уязвимым или даже может пробиться через твою защиту. Отметь очко Вреда для него.

• Ты чувствуешь, что один из них именно тот, кого ты призван защищать. Отметь очко Помощи для него.

РАЗВИТИЕ БАСТИОНА

Во время игры, когда ты получишь возможность развить эту тему, ты можешь выбрать одно из следующих улучшений:

◊ НЕРАЗРУШИМЫЙ

Когда ты **Сталкиваешься с опасностью**, используя теги силы этой темы, приём становится Взрывным.

◊ Я ПРИКРОЮ ТЕБЯ

Когда ты сжигаешь тег этой темы для попадания при **Столкновении с опасностью**, которая затронет тебя и союзников, то союзники, получившие преимущество от твоей защиты не кидают кубики на **Столкновении с опасностью**, а вместо этого используют твой бросок.

◊ САМОПОЖЕРТВОВАНИЕ

В случае попадания при **Столкновении с опасностью**, ты всегда можешь принять удар по кому-то или чему-то на себя. При 10+ они не получают статуса, а ты получаешь статус с уровнем -1. При 7-9, они получают статус с уровнем -1, а ты получаешь полный статус. Если приём был Взрывным, при 12+ ты полностью защищаешь их и себя от статуса (вместо других опций 12+).

◊ ИЗВИНИ, ЭТО ТВОЯ ПУШКА?

Если **Столкновение с опасностью** является Взрывным приёмом, ты можешь выбрать эту опцию вместо других: ты поглощаешь вредоносный эффект или обезвреживаешь его источник, при этом ты или твой оппонент получаете подходящий временный статус 2 уровня на твой выбор.

◊ ПЕРЕНАПРАВЛЕНИЕ

Если **Столкновении с опасностью** является Взрывным приёмом, при 12+ ты можешь отразить получаемый статус в любую цель (не обязательно в атакующего).

TYPE БАСТИОН

THEME БРОНЗОВЫЙ ГОЛЕМ

TITLE

ATTENTION FADE

MYSTERY

«ПОЧЕМУ Я ЧУВСТВУЮ СЕБЯ ДРУГИМ ВНУТРИ?»

POWER TAGS BURN

A НЕРАЗРУШИМЫЙ

D НЕВОСПРИИМЧИВЫЙ К ОРУЖИЮ СМЕРТНЫХ

J ПОЛНАЯ НЕПОДВИЖНОСТЬ

WEAKNESS TAGS INVOKE

A НЕ ПОНИМАЮ ЭМОЦИЙ



ТЕМА МИФА

ПРОРИЦАНИЕ

ПРЕДВИДЕНИЕ • ГАДАНИЕ • ЯСНОВИДЕНИЕ • ВОРОЖБА • МИСТИЧЕСКИЙ ИСТОЧНИК ЗНАНИЙ • ПСИХОМЕТРИЯ • РИТУАЛЫ ПОИСКА ЛЮДЕЙ ИЛИ ПРЕДМЕТОВ • ЭКСТРАСЕНСОРНЫЕ СПОСОБНОСТИ • КОММУНИКАЦИЯ С ДРУГИМИ ИЗМЕРЕНИЯМИ, ПЛАНАМИ ИЛИ ПОТУСТОРОННИМИ СУЩЕСТВАМИ

Чтобы находиться в мире, Миф должен понимать этот мир. Он должен знать о вещах рядом и вдали, о том, что было и что будет. Он должен разбираться в природе вещей и окружении — иначе он будет обхитрён, покорён и изгнан в небытие. Чтобы оставаться на шаг впереди, Миф даёт своему Разлому способность ощущать и взаимодействовать с реальностью на совершенно другом уровне, недоступном для обычных чувств смертных. Например, современная ведьма, гадающая по остаткам супа быстрого приготовления. Разлом Барона Субботы может общаться с мёртвыми и даже пытать их души, чтобы получить информацию. Дух Вэньчан, китайского бога-короля каллиграфии, языка и культуры позволяет своему Разлому читать и дословно запоминать книги одним прикосновением. А ужасающий Вендиго выработал природное умение выслеживать добычу где бы она ни была. Какую бы форму они не приняли, силы Прорицания позволяют Разлому собирать полезную информацию.

КОНЦЕПТ

Подумай о своём Мифе. По легенде, был ли он способен чувствовать вещи за пределами человеческих способностей? Был ли у него какой-то особый источник информации? Мог ли он общаться с существами из других миров? Каким образом?

Основываясь на легенде, ответь на вопросы ниже:

? КАКИМ ОБРАЗОМ ТВОЙ МИФ УЗНАЁТ О МИРЕ ВОКРУГ?

- Он усиливает моё чувство ______.
- Он позволяет мне общаться с ________ .
- Он предоставил мне _______ как источник информации.

Теперь подумай о деталях из легенды, которые по-твоему мнению могут дополнить концепт. Используй их для вдохновения и ответить на вопросы по силам ниже.

ТЕГИ СИЛЫ

Ответь на первый вопрос; затем выбери любые два других и ответь на них. На каждый вопрос отвечай короткой фразой или даже одним словом. В своём ответе ты должен упомянуть то, что будет полезно твоему персонажу во время игры. Каждый ответ становится тегом силы. Запиши их на своей карте темы в категорию СИЛЫ вместе с буквой вопроса.

A ЧТО ПОЗВОЛЯЕТ ТЕБЕ УЗНАВАТЬ О ВЕЩАХ, КОТОРЫЕ ТЫ НЕ ЗНАЕШЬ ИЛИ ИЩЕШЬ?

видения о том, что было здесь раньше, волчьи инстинкты, моментальное чтение книг, предзнаменования, пытки душ, чтение мыслей

B КАКИЕ ДРУГИЕ ВИДЫ ЗНАНИЙ ПОЗВОЛЯЮТ УЗНАТЬ ТВОИ СИЛЫ?

явления того, что происходит в Городе, чутьё враждебности и страха, психометрия, чтение микромимики, определяю рост и вес по следам

C О ЧЁМ ТЕБЕ ПРОЩЕ ВСЕГО УЗНАВАТЬ ИНФОРМАЦИЮ?

идеальный пространственный анализ, знаю всё о религи, нашептывания духов древних империй, секреты, унесённые в могилу

D КАКОЙ ПРЕДМЕТ ИЛИ СУБСТАНЦИЯ СЛУЖИТ ПРОВОДНИКОМ ЗНАНИЙ?

таблетки, расширяющие сознание, гримуар теней, in vino veritas, зеркала, в крови можно узреть всё

E КАКОЕ КАЧЕСТВО ТВОЕГО ПРОРИЦАНИЯ ДЕЛАЕТ ЕГО ОСОБЕННО ЭФФЕКТИВНЫМ?

нельзя заметить, покрывает весь Город, чем сильнее эмоция, тем больше я вижу

F КАКОЕ ПРЕИМУЩЕСТВО ПРОРИЦАНИЕ ПРЕДОСТАВЛЯЕТ ТЕБЕ В БОЮ?

спрогнозировать следующий шаг противника, определение позиции по биению сердца, ястребиное зрение

G КАКИМ ОБРАЗОМ ТВОИ ОБЫЧНЫЕ ЧУВСТВА УЛУЧШАЮТСЯ ПРИ ПОМОЩИ МИФА?

темновидение, могу услышать падение капли, чую нутром, когда меня обманывают

H ЕСТЬ ЛИ НЕОБЫЧНЫЕ СПОСОБЫ ПРИМЕНЕНИЯ ПРОРИЦАНИЯ, КОТОРЫЕ ТЫ ПРИДУМАЛ?

стрельба рикошетом, «я такой же как и ты…», карточные фокусы, движение вслепую

I КАК ТЫ МОЖЕШЬ ВЛИЯТЬ НА ДРУГИХ СВОЕЙ СИЛОЙ?

поместить во временную петлю, оглушающий рык, наслать видение смерти, стереть память

J КАКАЯ ИЗ ГРАНЕЙ ЗНАНИЯ ЛЕЖИТ НА САМОМ КРАЕ ТВОЕГО ПРОРИЦАНИЯ?

явления из параллельного мира, глубокое чувство угрозы, ведьминская связь, секреты, что знает только Туман

ТЕГИ СЛАБОСТИ

Выбери один вопрос и ответь на него одной короткой фразой. В своём ответе ты должен упомянуть то, что будет мешать твоему персонажу во время игры. Твой ответ становится тегом слабости. Запиши его на карте темы в категорию СЛАБОСТИ вместе с буквой вопроса.

A ЧТО ПРОИСХОДИТ, КОГДА ПРОРИЦАНИЕ ПОДАВЛЯЕТ ТЕБЯ?

ужасающие кошмары, перегрузка чувств, одержимость духом, галлюцинации

B ЧТО МЕШАЕТ ИЛИ БЛОКИРУЕТ ТВОЁ ПРОРИЦАНИЕ?

не проникает сквозь Туман, слепота в стерильных условиях, магические барьеры, стены их дома

C ЧТО НАХОДИТСЯ ЗА ГРАНЬЮ ТВОЕГО ПРОРИЦАНИЯ?

слишком давно, будущее туманно, разум других Разломов, не дальше взгляда

D ЧЕМ ТЫ ДОЛЖЕН ОБЛАДАТЬ ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПРОРИЦАНИЯ?

мешочек с компонентами, должен коснуться кожи, продолжительное время

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕГИ

Если ты не сделал это в другой своей теме, ты можешь выбрать один дополнительный вопрос тега силы и один дополнительный вопрос тега слабости. Запиши оба тега в свою карточку темы.

ТАЙНА

Выбери Тайну для своей темы: загадку, которую твой Миф хочет, чтобы ты разгадал, исследовал или нашел путь к цели. Она может быть связана с твоими силами, легендой мифа или даже повседневной жизнью.

• (Ведьма) «Где находится Некрономикон?»
• (Барон Суббота) «Есть ли среди мёртвых тот, кто заслужил второй шанс?»
• (Вэньчан) «Как мне победить невежество?»

Ты можешь рассмотреть следующие варианты:
• Животрепещущий вопрос о чём-то, что твоё прорицание не способно почувствовать
• Расследование чего-то, что только ты можешь понять
• Проблема с источником твоих знаний

Запиши Тайну в свою карточку темы.

Мастер может задать дополнительные вопросы о твоей Тайне и предоставит возможность приблизиться или даже разгадать её во время расследования. Игнорирование такой возможности означает, что ты не разделяешь взглядов и желаний Мифа. В этом случае сила Мифа начнёт увядать и впоследствии он может даже заснуть или найти другой Разлом для своих целей.

НАЗВАНИЕ

Дай своей теме название, которое отражает природу и основные признаки тегов сил. Например: Мёртвые не лгут, Мастер слов, Ведьмочка из Города

ОТНОШЕНИЯ В КОМАНДЕ

Во время определения отношений внутри команды, ты выбираешь другого игрока и ставишь его в один из сценариев, приведённых ниже (но только с его согласия).

• Ты использовал свои силы и узнал шокирующий секрет об одном из них. Если это сделало тебя ближе к нему, то добавь очко Помощи. Если ты чувствуешь отвращение или страх, или хочешь использовать секрет против него, добавь очко Вреда.

• Ты использовал свои силы, чтобы найти слабое место одного из них. Спроси его что это. Если ты собираешься оберегать их, то добавь очко Помощи. Если собираешься использовать как точку давления, добавь очко Вреда.

• Один из них обратился к тебе за помощью, связанной с тайной его Мифа. С тех пор он чувствует себя признательным тебе. Добавь очко Помощи для него.

РАЗВИТИЕ ПРОРИЦАНИЯ

Во время игры, когда ты получишь возможность развить эту тему, ты можешь выбрать одно из следующих улучшений:

◊ ОТКРЫТАЯ КНИГА

Когда ты **Расследуешь** при помощи тега силы этой темы, приём становится Взрывным.

◊ НА ШАГ ВПЕРЕДИ

Один раз за сцену ты свободно получаешь Улику.

◊ УМЕЛЫЙ СЫЩИК

Когда ты **Расследуешь** при помощи тега силы этой темы и получаешь 7-9, выбери одну из опций Мастера для Расследования. Он не может выбрать эту опцию в этот раз.

◊ ПРОРОЧЕСТВО

Когда ты используешь Улику, чтобы спросить Мастера «Что произойдёт дальше?», Мастер должен дать не просто подсказку, а прямой ответ. Если ты в последствии используешь эту информацию в свою пользу, ты также получаешь подходящий статус 1 уровня.

◊ ШАНС В БОЮ

Ты не просто ходячая энциклопедия или детектор опасности. Когда тебя прижимают к стенке, ты можешь постоять за себя. Выбери вопрос тега силы из темы Бастиона или Выражения и ответь на него. Запиши ответ как новый тег силы в свою тему.

TYPE ПРОРИЦАНИЕ

THEME TITLE
МАСТЕР СЛОВА

ATTENTION FADE

MYSTERY
«КАК МНЕ ПОБЕДИТЬ НЕВЕЖЕСТВО?»

POWER TAGS BURN
A МОМЕНТАЛЬНОЕ ЧТЕНИЕ
C ШЕПОТ ДУХОВ ДРЕВНИХ ЦИВИЛИЗАЦИЙ
E НЕЛЬЗЯ ОБНАРУЖИТЬ

WEAKNESS TAGS INVOKE
A ПЕРЕГРУЗКА ЧУВСТВ

CITY OF MIST



ТЕМА МИФА

ВЫРАЖЕНИЕ

ЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЕ ИЛИ ФИЗИЧЕСКИЕ ПРОЕКЦИИ (ОГОНЬ, СТРЕЛЫ, МЫСЛИ) • ЛЕГЕНДАРНАЯ СИЛА • ВЕЛИКОЕ БОЕВОЕ МАСТЕРСТВО • ПОДАВЛЯЮЩЕЕ ПРИСУТСТВИЕ • ИСЦЕЛЯЮЩИЕ СИЛЫ

Тема Выражения воплощает путь, которым Миф напрямую влияет на мир и на силы, которыми он наделяет свой Разлом. Как правило, эти силы проецируются в виде материи, энергии, магических эффектов или изменяют тебя таким образом, чтобы это помогло повлиять на мир вокруг. Например, Миф Чумы, одного из всадников Апокалипсиса, позволяет насылать болезнь касанием или даже на всех присутствующих в комнате. А Миф Поля Баньяна позволяет своему Разлому превращаться в гиганта, наделяет его нечеловеческой силой и создаёт в руках огромный топор.

Ты можешь призывать снежные бури и холодные ветра, как Снежная Королева, или играть чарующие гипнотические мелодии, как Гамельнский крысолов.

Выражение позволяет менять мир напрямую, а каким образом - зависит только от твоего Мифа.

КОНЦЕПТ

Подумай о своём Мифе. По легенде, был ли он способен менять мир вокруг себя? Его умения могли создавать что-то из ничего, или контролировать элементы? Был ли он великим воином, который своими знаниями и умениями мог влиять на всё поле боя? Как он это делал?

Основываясь на легенде, ответь на вопросы ниже:

? КАКИМ ОБРАЗОМ ТВОЙ МИФ МЕНЯЕТ МИР ВОКРУГ ПО СВОЕЙ ВОЛЕ?

- Он превращает ______ в ______ .
- Он сражается при помощи _______ .
- Он хочет превратить всё в _______ .
- Он желает власти над _______ .

Теперь подумай о деталях из легенды, которые по-твоему мнению могут дополнить концепт. Используй их для вдохновения и ответить на вопросы по силам ниже.

ТЕГИ СИЛЫ

Ответь на первый вопрос; затем выбери любые два других и ответь на них. На каждый вопрос отвечай короткой фразой или даже одним словом. В своём ответе ты должен упомянуть то, что будет полезно твоему персонажу во время игры. Каждый ответ становится тегом силы. Запиши их на своей карте темы в категорию СИЛЫ вместе с буквой вопроса.

A ЧТО НАИБОЛЕЕ ЧАСТО ИСПОЛЬЗУЕТ МИФ ДЛЯ ИЗМЕНЕНИЯ И ВЛИЯНИЯ НА МИР?

горящая плеть, благословение удачи, превращение твёрдого в жидкое, психокинетическая волна боли, очарование, которому нельзя сопротивляться, стратегический анализ поля боя, целебный источник

B КАКИМ ПОЛЕЗНЫМ ОБРАТНЫМ ЭФФЕКТОМ ТЫ ВЛАДЕЕШЬ?

благословение удачи » отнять удачу, превращение твёрдого в жидкое » затвердевание жидкости, горящая плеть » потушить огонь, наложить чуму касанием » вылечить болезнь

C КАКИЕ ПОЛЕЗНЫЕ СВОЙСТВА ИМЕЕТ ОСНОВНОЙ ЭФФЕКТ?

сильный жар вокруг, большой взрыв, парящие споры болезни, нельзя сопротивляться, пробивание брони, насылает страх и ужас

D КАКАЯ СИТУАЦИЯ ИЛИ ОКРУЖЕНИЕ УСИЛЯЕТ ВЫРАЖЕНИЕ МИФА?

плохая погода, меньше народа — больше кислорода, питается от страха, схватка один-на-один

E ПРОТИВ КАКИХ ЦЕЛЕЙ СПОСОБНОСТИ МИФА ВЫРАЖАЮТСЯ ЛУЧШЕ ВСЕГО?

превращает здания в обломки, девственницы, легко манипулирует металлами, «ты можешь бежать, но не спрячешься»

F ЕСТЬ ЛИ ОСОБЫЕ ВАРИАЦИИ ОСНОВНОГО ВЫРАЖЕНИЯ МИФА, КОТОРЫМ ТЫ НАУЧИЛСЯ?

горящая плеть » яркая вспышка, выдувание холодного воздуха » удерживание в ледяной тюрьме, небесный воин » удар с разворота падающей звезды, рост растений » ядовитые кусающие цветы

G КАКИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБЫ ВЫРАЖЕНИЯ, НЕ СВЯЗАННЫЕ С ОСНОВНЫМ, ИМЕЕТ ТВОЙ МИФ?

супер сила » призыв громового молота, чарующая игра на флейте » оглушающий взрыв звука, горящая плеть » реактивный полёт, целебный источник » воодушевление

H КАКИЕ ТРЮКИ ИЛИ ОСОБЫЕ МАНЁВРЫ ТЫ НАУЧИЛСЯ ИСПОЛЬЗОВАТЬ, ВЫРАЖАЯ СИЛУ МИФА?

стрелы, отражающиеся от стен, выбор целей при эффекте по области, влияние сквозь стены

I КАКОЙ ХАРАКТЕР ТЫ ПРИОБРЁЛ ПРИ ВЫРАЖЕНИИ МИФА?

пироман, беспощадный, ужасающий, ледяное сердце, доверительный вид

J МОЖЕШЬ ЛИ ТЫ ВЫРАЖАТЬ СИЛУ МИФА В ЗАЩИТНЫХ ЦЕЛЯХ?

барьер плазмы, поглощение энергии, неподвластный разум, парирование в ближнем бою, регенерация

ТЕГИ СЛАБОСТИ

Выбери один вопрос и ответь на него одной короткой фразой. В своём ответе ты должен упомянуть то, что будет мешать твоему персонажу во время игры. Твой ответ становится тегом слабости. Запиши его на карте темы в категорию СЛАБОСТИ вместе с буквой вопроса.

A В КАКИХ СИТУАЦИЯХ ВЫРАЖЕНИЕ ТВОЕГО МИФА ОСЛАБЕВАЕТ ИЛИ БЛОКИРУЕТСЯ?

засушливая местность, свет солнца, эффективна только против одной цели, нет воздуха

B КАКИЕ ЦЕЛИ ИМЕЮТ ИММУНИТЕТ ИЛИ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ ВЫРАЖЕНИЮ МИФА?

не работает против существ из других планов, бесполезна против органики, слабеет при использовании на дорогих мне людей

C ЧТО ПРОИСХОДИТ, КОГДА ТЫ ТЕРЯЕШЬ КОНТРОЛЬ НАД ВЫРАЖЕНИЕМ МИФА?

неконтролируемая огненная буря, не различаю союзников от врагов, превращаюсь в растение

D КАКИЕ ПОБОЧНЫЕ ЭФФЕКТЫ ВОЗНИКАЮТ, КОГДА МИФ ВЫРАЖАЕТСЯ В МИРЕ?

сосульки повсюду, метки на жертвах, слишком агрессивные миньоны, люди думают, что я псих

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕГИ

Если ты не сделал это в другой своей теме, ты можешь выбрать один дополнительный вопрос тега силы и один дополнительный вопрос тега слабости. Запиши оба тега в свою карточку темы.

ТАЙНА

Выбери Тайну для своей темы: загадку, которую твой Миф хочет, чтобы ты разгадал, исследовал или нашел путь к цели. Она может быть связана с твоими силами, легендой мифа или даже повседневной жизнью.

• (Чума) «Как мне справиться с желанием заразить всех?»
• (Снежная Королева) «Осталось ли в моём сердце тепло?»
• (Гамельнский крысолов) «Куда мне вести своих последователей?»

Ты можешь рассмотреть следующие варианты:
• Сомнения на счёт влияния сил на мир и поиск лучшего применения для них
• Страх того, как силы могут повлиять на тебя
• Вопросы о заклятых врагах, мешающих цели

Запиши Тайну в свою карточку темы.

Мастер может задать дополнительные вопросы о твоей Тайне и предоставит возможность приблизиться или даже разгадать её во время расследования. Игнорирование такой возможности означает, что ты не разделяешь взглядов и желаний Мифа. В этом случае сила Мифа начнёт увядать и впоследствии он может даже заснуть или найти другой Разлом для своих целей.

НАЗВАНИЕ

Дай своей теме название, которое отражает природу и основные признаки тегов сил. Например: Прикосновение распада, Холодное сердце, Танец под флейту

ОТНОШЕНИЯ В КОМАНДЕ

Во время определения отношений внутри команды, ты выбираешь другого игрока и ставишь его в один из сценариев, приведённых ниже (но только с его согласия).

• Один из них увидел, как ты выражал Миф в полную силу. Спроси у него что он думает об этом. Если твои силы его напугали, добавь очко Вреда. Если он оценил мощь твоего воплощения, добавь очко Помощи.

• Один из них хочет, чтобы ты сдерживал свои силы и воздержался от выражения Мифа. Добавь ему очко Вреда.

• Для твоего Мифа один из них напоминает кого-то из его легенды. Если это был заклятый враг, добавь очко Вреда. Если это был друг, любимый или спаситель, то добавь очко Помощи.

РАЗВИТИЕ ВЫРАЖЕНИЯ

Во время игры, когда ты получишь возможность развить эту тему, ты можешь выбрать одно из следующих улучшений:

◊ ЗАЖИГАЕМ!

Когда ты **Ударяешь изо всех сил** при помощи тега силы этой темы, приём становится Взрывным.

◊ ПРОРВАННЫЙ РАЗЛОМ

Когда ты сжигаешь тег силы для попадания, вместо этого ты можешь отметить Увядание на одной из тем Личности.

◊ МАСТЕРСТВО МИФОВ

Когда ты **Ударяешь изо всех сил**, ты можешь контролировать сопутствующий урон.

◊ СДЕРЖИВАНИЕ ЖЕЛАНИЙ

Когда ты совершаешь приём **Хватит. Сдерживать. Себя**, используя теги силы Выражения, и выкидываешь 6 или меньше, то считай этот бросок за 7-9.

◊ ПУЛЬСАЦИЯ РЕАЛЬНОСТИ

Ты можешь чувствовать что-то, связанное с Выражением твоего Мифа или мешать другим чувствовать твои силы. Выбери вопрос тега силы Прорицания или Обмана и запиши ответ на него в свою тему как новый тег силы.

TYPE ВЫРАЖЕНИЕ

ХОЛОДНОЕ
СЕРДЦЕ

ATTENTION FADE

MYSTERY

«ОСТАЛОСЬ ЛИ В МОЁМ
СЕРДЦЕ ТЕПЛО?»

POWER TAGS BURN

A ДЫХАНИЕ ХОЛОДА
F ЗАТОЧЕНИЕ В ЛЕДЯНУЮ
ТЮРЬМУ
I ВЗРЫВ СОСУЛЕК

WEAKNESS TAGS INVOKE

D НЕ ЧУВСТВУЮ ЛЮБВИ
И СОСТРАДАНИЯ

CITY OF MIST



ТЕМА МИФА

МОБИЛЬНОСТЬ

КОШАЧЬЯ ГРАЦИЯ • ЛОВКОСТЬ ЦИРКАЧА • СВЕРХЗВУКОВАЯ СКОРОСТЬ • ПОЛЁТ • ТРАНСФОРМАЦИЯ В ОБЛАКО, ТЕНЬ ИЛИ ПУЧОК СВЕТА • ЕЗДА ВЕРХОМ НА МИФИЧЕСКОМ СУЩЕСТВЕ

Принятие формы в материальном мире сразу же накладывает ряд ограничений в виде законов физики, скорости и времени — понятий незнакомых и нежеланных для Мифов.

Поэтому Мифы наделяют свои Разломы способностью перемещаться из одного места в другое намного эффективнее, будь то улучшение физических способностей или магическая трансформация.

Это особенно важно для Мифов, которые хотят распространить своё влияние в Городе. Силы Мобильности позволяют Разлому не только перемещаться самому, но и двигаться сквозь препятствия или двигать других.

Современная реинкарнация Тлалока, ацтекского бога дождя и грома, позволяет появиться в любом месте города, где есть вода или даже превратить себя в воду. Легендарный арабский Рок может преодолевать огромные дистанции по воздуху, при этому перенося вес быка. А Вуконг, Король Обезьян, дарует своему разлому невероятную ловкость и подвижность, сдержать которую не может ничто, кроме самого Будды. Волосы Рапунцель могут быть использованы для раскачивания по высотным зданиям города, притягивания союзников и обездвиживания противников.

КОНЦЕПТ

Подумай о своём Мифе. По легенде, мог ли он перемещаться из одного места в другое чудесным образом? Имел ли он способность перемещать или обездвиживать других? Обладал ли он навыками, чтобы попасть в недоступные места или выбраться из заточения?

Основываясь на легенде, ответь на вопросы ниже:

? КАК ТВОЙ МИФ ПЕРЕМЕЩАЕТ ТЕБЯ ИЛИ ДРУГИХ В ПРОСТРАНСТВЕ?

- Он может бегать / прыгать / плавать / летать с большой скоростью или на далёкие дистанции.
- Он может перемещаться другим образом при помощи________ .
- Он может легко обходить препятствия при помощи _______ .

Теперь подумай о деталях из легенды, которые по-твоему мнению могут дополнить концепт. Используй их для вдохновения и ответить на вопросы по силам ниже.

ТЕГИ СИЛЫ

Ответь на первый вопрос; затем выбери любые два других и ответь на них. На каждый вопрос отвечай короткой фразой или даже одним словом. В своём ответе ты должен упомянуть то, что будет полезно твоему персонажу во время игры. Каждый ответ становится тегом силы. Запиши их на своей карте темы в категорию СИЛЫ вместе с буквой вопроса.

A КАКАЯ СПОСОБНОСТЬ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ ТВОЕГО МИФА САМАЯ ПОЛЕЗНАЯ?

супер-скорость, мастер паркура, появление из воды, огромные крылья, выращивание бобовых стеблей

B КАК ТЫ ПЕРЕХОДИШЬ В УСКОРЕНИЕ?

разрываю материю пространства и времени, соединяюсь с источником воды, яростный взмах крыльями, бесконечный рост

C ЧТО ПОЗВОЛЯЕТ ТЕБЕ ИЗБЕЖАТЬ ЗАТОЧЕНИЯ ИЛИ ПРЕПЯТСТВИЙ?

действую до того, как что-то случится, быстро создаю самодельные устройства побега, мощный клюв и когти, лоза-отмычка

D ЕСТЬ ЛИ У ТВОЕЙ СПОСОБНОСТИ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ ВТОРОЙ РЕЖИМ?

телепортация на короткое расстояние, двигаюсь в тенях, растворяюсь в воде, корни, прорывающие туннели в земле

E ЕСТЬ ЛИ КАКОЙ-ТО СТИЛЬ ИЛИ ПРИЁМ, КОТОРЫЙ ТЫ МАСТЕРСКИ ОТТОЧИЛ?

ловлю быстро летящие объекты, бесшумный на большой скорости, пробираюсь через очень узкие места, акробатика на бобовых стеблях

F КАКИЕ ВРЕДОНОСНЫЕ ЭФФЕКТЫ ТВОЯ МОБИЛЬНОСТЬ ПОЗВОЛЯЕТ ИЗБЕЖАТЬ?

уклонение от пуль, блокирования рукопашного удара, удаление токсинов из крови, густое оперение, стебли ловят меня при падении

G КАКИМ ОБРАЗОМ ТВОЯ МОБИЛЬНОСТЬ ПОМОГАЕТ В БОЮ?

внезапная атака сзади, ураганный удар катаной, растворяюсь в крови противника, удар ветром от взмаха крыльев, бобовый стебель-хлыст

H ЧТО ПОЗВОЛЯЕТ ТЕБЕ ПЕРЕМЕЩАТЬ ДРУГИХ?

знание секретных путей, превращение других в воду, сила удерживать вес быка, мост из стеблей

I КАКИМ ОБРАЗОМ ТВОЯ СИЛА МОЖЕТ ПОМЕШАТЬ ПЕРЕДВИЖЕНИЮ ДРУГИХ?

помещение во временную петлю, создание водного пузыря вокруг, пригвоздить к земле огромной лапой, опутать бобовыми стеблями

J КАКОЙ ОСОБЫЙ РЕСУРС ДАЁТ ТВОЯ СИЛА МОБИЛЬНОСТИ?

параллельное измерение-в-кармане, секретное убежище над облаками, общение через воду, стая огромных орлов, дверь оказывается открытой

ТЕГИ СЛАБОСТИ

Выбери один вопрос и ответь на него одной короткой фразой. В своём ответе ты должен упомянуть то, что будет мешать твоему персонажу во время игры. Твой ответ становится тегом слабости. Запиши его на карте темы в категорию СЛАБОСТИ вместе с буквой вопроса.

A ЧТО ЗАМЕДЛЯЕТ ИЛИ МЕШАЕТ ТВОЕМУ ПЕРЕДВИЖЕНИЮ?

незнание местности, скользкий пол, сильный поток воды, плохая погода, магические барьеры

B ЧТО ПРОИСХОДИТ, КОГДА ТЫ ДВИЖЕШЬСЯ СЛИШКОМ БЫСТРО ИЛИ ДАЛЕКО?

искажение пространсва-времени, перегрузка, неконтролируемое сжижение, потеря ориентации в пространстве

C ЧТО ПРОИСХОДИТ, КОГДА ТЕБЯ ЛОВЯТ?

клаустроообия, угроза испариться, агрессивное поведение, запись в полицейском деле

D КАКОЙ ЗАМЕТНЫЙ ВИДИМЫЙ ЭФФЕКТ СОЗДАЁТ ТВОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ?

мерцания в воздухе, мокрая одежда, след из перьев, разрушения позади

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕГИ

Если ты не сделал это в другой своей теме, ты можешь выбрать один дополнительный вопрос тега силы и один дополнительный вопрос тега слабости. Запиши оба тега в свою карточку темы.

ТАЙНА

Выбери Тайну для своей темы: загадку, которую твой Миф хочет, чтобы ты разгадал, исследовал или нашел путь к цели. Она может быть связана с твоими силами, легендой мифа или даже повседневной жизнью.

• (Тлалок) «Кому я могу доверить защиту Пятого Солнца?»
• (Рок) «Где они спрятали моих птенцов?»
• (Джек Бобовый Стебель) «Что там наверху?»

Ты можешь рассмотреть следующие варианты:
• Вопросы о том, что скрыто или недоступно в Городе
• Мысли о том, как быстро, далеко или глубоко позволяют перемещаться твои способности
• Поиск пути обогнать или избежать угрозы

Запиши Тайну в свою карточку темы.

Мастер может задать дополнительные вопросы о твоей Тайне и предоставит возможность приблизиться или даже разгадать её во время расследования. Игнорирование такой возможности означает, что ты не разделяешь взглядов и желаний Мифа. В этом случае сила Мифа начнёт увядать и впоследствии он может даже заснуть или найти другой Разлом для своих целей.

НАЗВАНИЕ

Дай своей теме название, которое отражает природу и основные признаки тегов сил. Например: Где вода, там и я, Пернатая фурия, Магический боб

ОТНОШЕНИЯ В КОМАНДЕ

Во время определения отношений внутри команды, ты выбираешь другого игрока и ставишь его в один из сценариев, приведённых ниже (но только с его согласия).

• Один из них пытается замедлить тебя или ограничить твоё передвижение — из-за любви, жадности, беспокойства или по другой причине. Почему и как? Добавь очко Вреда для него.

• Ты взял одного для «полёта над Городом», путешествия, которого он никогда не забудет. Что случилось? Спросите, стал ли он или она ближе к вам. Если да, то добавь очко Помощи. Если им стало страшно, добавь очко Вреда.

• Один из них однажды поспорил о том, как быстро или далеко ты сможешь переместиться. Какие были условия спора? Если выиграл ты, то добавь очко Вреда. Если ты проиграл в споре, то добавь очко Помощи.

РАЗВИТИЕ МОБИЛЬНОСТИ

Во время игры, когда ты получишь возможность развить эту тему, ты можешь выбрать одно из следующих улучшений:

◊ ДЕВЯТЬ ЖИЗНЕЙ

Когда ты **Рискуешь** при помощи тега силы этой темы, приём становится Взрывным.

◊ ПОПЫТАЙСЯ УГНАТЬСЯ

Один раз за сессию, когда ты или кто-то другой выкидывает 6 или меньше и Мастер принимает решение, ты получешь дополнительный приём до приёма Мастера. Твой приём предшествует приёму Мастера и может даже аннулировать его (например, снизить уровень статуса или изменить обстоятельства).

◊ НЕТ ГОРЫ ДОСТАТОЧНО ВЫСОКОЙ

Один раз за сессию твой персонаж может оказаться в любой сцене в любом месте Города (включая заставки), когда Мастер описывает их. По желанию, ты можешь попросить Мастера начать сцену в любом месте Города, где также будет твой персонаж.

◊ ВДАРИТЬ ПО ТОРМОЗАМ

Ты останавливаешься прямо перед тем, как всё пойдет к чертям. Один раз за сцену, когда ты **Рискуешь** и выкидываешь 7-9, после того как Мастер озвучил условия сделки или сложный выбор, ты можешь отказаться от успеха, но и не получить негативных эффектов.

◊ НА СТАРТ

Один раз за сессию ты можешь подготовиться к приёму, который использует твои силы Мобильности, тем самым получив подходящий статус 2 уровня.

TYPE МОБИЛЬНОСТЬ

ГДЕ ВОДА,
ТАМ И Я

ATTENTION FADE

MYSTERY

«КОМУ ДОВЕРИТЬ ЗАЩИТУ ПЯТОГО СОЛНЦА?»

POWER TAGS BURN

A ПОЯВЛЕНИЕ ИЗ ВОДЫ
C ПРЕВРАЩЕНИЕ В ВОДУ
H ТРАНСФОРМАЦИЯ ДРУГИХ В ВОДУ

WEAKNESS TAGS INVOKE

B НЕКОНТРОЛИРУЕМОЕ СЖИЖЕНИЕ

City of Mist



ТЕМА МИФА

РЕЛИКВИЯ

ВОЛШЕБНОЕ ОРУЖИЕ • МАГИЧЕСКАЯ БРОНЯ ИЛИ ОДЕЖДА • ПОДАРОК ИЗ ДРУГОГО МИРА • КОЛОДА КАРТ ТАРО • СУМКА С ЧУДЕСАМИ • ОБЫЧНЫЙ ПРЕДМЕТ С ЛЕГЕНДАРНЫМ ДУХОМ • СВЯЩЕННАЯ ИЛИ ПРОКЛЯТАЯ ВЕЩЬ

Мифы и легенды полны магических предметов. Талисманы и гри-гри из африканских религий несут в себе мощные заклинания и молитвы. Трезубец Нептуна даёт своему обладателю власть над водой и жителями океанов. Хагоромо, пернатое одеяние, которое носили японские небожители Теннин, позволяет свободно парить в небесах. Печать Соломона, как гласит легенда, могла управлять демонами преисподней. Народец из ирландских сказок, Туат Де Дананн, обладал четырьмя магическими сокровищами: чашей, копьём, мечом и священным камнем.

Люди — не единственные разломы в Городе. Некоторые Мифы воплотились через предметы, называемые Реликвиями. Такой предмет может быть как особенным, например, ожерельем передаваемым через поколения или совершенно обычной вещью, вроде хоккейной клюшки. Из-за силы Тумана, Реликвии обычно выглядят как совершенно обычный предмет, когда их сила не активна. Если у тебя есть только тема Реликвии, ты сам не становишься Разломом — им является предмет, которым ты обладаешь.

Реликвии обладают некоторой долей самосознания. Даже если они не могут разговаривать или двигаться сами по себе, они иногда могут активизировать свои силы в моменты, которые на их взгляд помогут своему носителю. Большинство Реликвий сами выбирают носителя и не могут быть активированы кем-то другим. И может случится так, что Реликвия посчитает тебя недостойным и решит сменить носителя.

РЕЛИКВИИ МИФОВ НЕ ЯВЛЯЮЩИЕСЯ ПРЕДМЕТАМИ

Обычно, Реликвии Мифов представляют легендарные предметы, поэтому и их реинкарнации являются объектами. Это просто ассоциативная сила манифестации. Но иногда, в редких случаях, предмет из современного мира может стать Разломом мифической личности или существа. Например, пистолет может источать силу Мифа Китайского Дракона, а подзорная труба — Миф Джона Сильвера. Иногда, Разломы в виде людей могут обладать силами мифических предметов, но тогда они не считаются Реликвиями.

КОНЦЕПТ

Подумай о своём Мифе. По легенде, был ли это предмет с особой силой? Был ли он сам по себе более интересен, чем люди, владевшии им? Какими силами обладал этот предмет?

Основываясь на легенде, ответь на вопросы ниже:

? С КАКОЙ ЦЕЛЬЮ ТВОЙ МИФ БЫЛ СОЗДАН?

- Чтобы наделять владельца ______.
- Это устройство для ________ .
- Оружие для сражения с _______ .
- Это _______ для защиты от _______ .

Теперь подумай о деталях из легенды, которые по-твоему мнению могут дополнить концепт. Используй их для вдохновения и ответить на вопросы по силам ниже.

ТЕГИ СИЛЫ

Ответь на первый вопрос; затем выбери любые два других и ответь на них. На каждый вопрос отвечай короткой фразой или даже одним словом. В своём ответе ты должен упомянуть то, что будет полезно твоему персонажу во время игры. Каждый ответ становится тегом силы. Запиши их на своей карте темы в категорию СИЛЫ вместе с буквой вопроса.

A КАКАЯ ОСОБЕННОСТЬ ТВОЕЙ РЕЛИКВИИ НАИБОЛЕЕ ПОЛЕЗНА?

превращается в любое оружие, талисман для заклинаний вуду, контроль над океанами и подводными созданиями, пернатая мантия полёта, управление демонами

B НАЗОВИ ДРУГОЙ СПОСОБ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ТОЙ ЖЕ ОСОБЕННОСТИ?

сдерживание наступления, чары отпугивания злых духов, создание цунами, мастерство воздушного боя, призыв Асмодея

C КАКОЕ ПОЛЕЗНОЕ СВОЙСТВО НЕСЁТ СУТЬ ТВОЕЙ РЕЛИКВИИ?

уничтожающая физическая мощь, защита от неестественного вреда, чистый гнев, легче пера, мудрость небесного царства

D КАКИМИ ВНЕШНИМИ АТРИБУТАМИ ОБЛАДАЕТ ТВОЯ РЕЛИКВИЯ?

обычный браслет вне боя, наводящий ужас талисман, оружие достойное бога, яркое оперение, перстень с королевской печатью

E КАКИЕ ДРУГИЕ ЧЕРТЫ, СВОЙСТВА ИЛИ ЧАСТИ ИМЕЕТ ТВОЯ РЕЛИКВИЯ?

неуничтожимая, чары удачи в азартных играх, зубцы, крощащие камни, превращение в птицу, призыв Нахема

F ЧТО ОТКРЫВАЕТСЯ ТЕБЕ ЧЕРЕЗ РЕЛИКВИЮ?

вибрирует в присутствии зла, раскрывает магию, прорицание через воду, обращение к духовным силам, видение демонов сквозь личину

G НА ЧТО РЕЛИКВИЯ ДЕЙСТВУЕТ ЛУЧШЕ ВСЕГО?

игнорирует броню, вдвойне сильнее против сил зла, «склонись предо мной, демон»

H ЧЕМУ ТЫ НАУЧИЛСЯ У СВОЕЙ РЕЛИКВИИ?

древнему мастерству фехтования, созданию новых чар, языку рыб, чарующей игре на биве, демонологии

I ЧТО ПРОИСХОДИТ, КОГДА РЕЛИКВИЯ ГНЕВАЕТСЯ?

большой взрыв, проклятие Барона Субботы, надвигается шторм, армия демонов

J КАКОЙ АСПЕКТ ТВОЕЙ РЕЛИКВИИ ТОЛЬКО НАЧИНАЕТ РАСКРЫВАТЬСЯ?

превращение в броню, молитва надежды, наездник на волнах, просвещение лотоса, призыв Баала

ТЕГИ СЛАБОСТИ

Выбери один вопрос и ответь на него одной короткой фразой. В своём ответе ты должен упомянуть то, что будет мешать твоему персонажу во время игры. Твой ответ становится тегом слабости. Запиши его на карте темы в категорию СЛАБОСТИ вместе с буквой вопроса.

A КАКОЕ КАЧЕСТВО РЕЛИКВИИ ДОСТАВЛЯЕТ БОЛЬШЕ ВСЕГО ПРОБЛЕМ?

оставляет метки на жертвах, сила зависит от моих чистых намерений, требуется источник воды, кружится голова при воздушных манёврах, я всегда слышу шепот демонов

B ЧТО МОЖЕТ ПОМЕШАТЬ СИЛЕ РЕЛИКВИИ?

магические барьеры, неверующие, боги Олимпа, смертная любовь тяготит мои крылья, постоянная концентрации при управлении демоном

C ЧТО МОЖЕТ ПОВРЕДИТЬ ИЛИ РАЗРУШИТЬ РЕЛИКВИЮ?

Леди из Озера, злое джужу, жар кузни, можно оборвать перья, пламя преисподней

D ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ В ТЕБЕ В ХУДШУЮ СТОРОНУ ИЗ-ЗА РЕЛИКВИИ?

жажда крови, постоянно произношу мантры, боюсь отходить далеко от океана, чувства смерных более неведомы мне, ярость демона

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕГИ

Если ты не сделал это в другой своей теме, ты можешь выбрать один дополнительный вопрос тега силы и один дополнительный вопрос тега слабости. Запиши оба тега в свою карточку темы.

ТАЙНА

Выбери Тайну для своей темы: загадку, которую твой Миф хочет, чтобы ты разгадал, исследовал или нашел путь к цели. Она может быть связана с твоими силами, легендой мифа или даже повседневной жизнью.

• (Сумка Можо) «Что этот шаман сделал с моим нерожденным ребёнком?»
• (Хагоромо) «Где я могу найти того, кто ищет просветления?»
• (Печать Соломона) «Что Шедимы замышляют у меня за спиной?»

Ты можешь рассмотреть следующие варианты:
• Вопросы связанные с предназначением Реликвии
• Боязнь потерять себя или стать слишком зависимым от Реликвии
• Поиск создателя Реликвии

Запиши Тайну в свою карточку темы.

Мастер может задать дополнительные вопросы о твоей Тайне и предоставит возможность приблизиться или даже разгадать её во время расследования. Игнорирование такой возможности означает, что ты не разделяешь взглядов и желаний Мифа. В этом случае сила Мифа начнёт увядать и впоследствии он может даже заснуть или найти другой Разлом для своих целей.

НАЗВАНИЕ

Дай своей теме название, которое отражает природу и основные признаки тегов сил. Например: Сумка, полная чудес, Кимоно Небожителя, Поцелуй моё кольцо, демон

ОТНОШЕНИЯ В КОМАНДЕ

Во время определения отношений внутри команды, ты выбираешь другого игрока и ставишь его в один из сценариев, приведённых ниже (но только с его согласия).

• Однажды в критической ситуации, один из них попытался воспользоваться твоей Реликвией. Что затем произошло? Если тебе это не понравилось, добавь ему очко Вреда. Если ты считаешь, что он поступил правильно, добавь очко Помощи.

• Один из них знает о твоей реликвии больше, чем ты. Спроси его, поделиться ли он с тобой этой информацией. Если да, то добавь очко Помощи. Иначе добавь очко Вреда.

• Для твоего Мифа, один из них является бывшим носителем, олицетворяющим владельца или того, кто украл Реликвию по легенде. Добавь очко Помощи или Вреда для него в зависимости от легенды.

РАЗВИТИЕ РЕЛИКВИИ

Во время игры, когда ты получишь возможность развить эту тему, ты можешь выбрать одно из следующих улучшений:

◊ ВЕЧНАЯ СВЯЗЬ

Отметь тег силы этой темы как сгоревший, чтобы моментально получить свою Реликвию, где бы она не находилась.

Отметь Увядание в этой теме, чтобы моментально снять все статусы с Реликвии (включая статусы 6 уровня). Это может даже создать Реликвию заного, если она была уничтожена.

◊ СОЗДАНА ДЛЯ ЭТОГО

Выбери Основной приём, который чаще всего используется твоей Реликвией. Когда ты используешь теги этой темы, выбранный приём становится Взрывным.

◊ АБСОЛЮТНОЕ РАСКРЫТИЕ

Ты достигаешь самых глубоких сил, скрытых в Реликвии и раскрываешь их. Когда ты используешь **Хватит. Сдерживать. Себя**, ты можешь не бросать кубики, а автоматически получить 10+, отметив Увядание в этой теме. Если твоя жертва Значительна или Необратима, ты отмечаешь Увядание дважды (в случае Необратимости, ты также сжигаешь теги силы этой темы). Если жертва Абсолютна, ты заменяешь эту тему на новую.

◊ ПЕРЕДАЧА СИЛ

Некоторые силы твоей Реликвии перенеслись к тебе. Выбери вопрос тега силы любой другой темы Мифов и ответь на него. Запиши ответ как новый тег силы в эту тему.

◊ МИФ ВНУТРИ

Выбери тему Мифов, которая лучше всего отражает силы твоей Реликвии. Выбери улучшение из этой темы.

TYPE РЕЛИКВИЯ

ПОЦЕЛУЙ МОЁ
КОЛЬЦО, ДЕМОН

ATTENTION FADE

MYSTERY
«ЧТО ШЕДИМЫ
ЗАМЫШЛЯЮТ У МЕНЯ
ЗА СПИНОЙ?»

POWER TAGS BURN
A УПРАВЛЕНИЕ ДЕМОНАМИ
J ПРИЗЫВ БААЛА
H ДЕМОНОЛОГИЯ

WEAKNESS TAGS INVOKE
A ЯРОСТЬ ДЕМОНА



ТЕМА МИФА

ОБМАН

НЕВИДИМОСТЬ • ИЛЛЮЗИИ И ТРЮКИ • ОБМАН И МАНИПУЛЯЦИИ • ВОРОВСТВО И СКРЫТНОСТЬ • ГИПНОЗ И ВНУШЕНИЕ • СЕКРЕТЫ И КОНТР-РАЗВЕДКА • ДИВЕРСИЯ И САБОТАЖ

Не все Мифы взрывают этот мир своими легендарными силами. В городе, окутанном Туманом, некоторые Мифы даровали своим Разломам умение действовать скрытно, позволяя избегать опасностей и тайно расширять своё влияние. Другие Мифы, обладающие хитростью по своей натуре, могут предложить свои способности обмана, иллюзий, трюков и манипуляции другими.

Так, например, Разлом Кота в сапогах внушает другим, что он важная шишка. Зигфрид из Песни о Нибелунгах может создавать плащ-невидимку. Скандинавский бог обмана, Локи, может творить иллюзии, неотличимые от реальности. Робин Гуд мог украсть что угодно у любого богача. Адвокат дьявола соблазнял и развращал даже самые чистые души. А Перевертыш мог украсть вашу личность.

КОНЦЕПТ

Подумай о своём Мифе. По легенде, действовал ли твой Миф скрытно или прибегал к обману? Был ли он способен незаметно действовать и перемещаться? Использовал ли он свои силы, чтобы противостоять властям, устраивать диверсии против организаций? Каким образом?

Основываясь на легенде, ответь на вопросы ниже:

? КАКИМ ОБРАЗОМ ТВОЙ МИФ СКРЫВАЕТ СВОИ ДЕЙСТВИЯ?

- Он может скрыть _______ .
- Он вмешивается в работу _______ .
- Его трудно заметить при помощи _______ .

Теперь подумай о деталях из легенды, которые по-твоему мнению могут дополнить концепт. Используй их для вдохновения и ответить на вопросы по силам ниже.

ТЕГИ СИЛЫ

Ответь на первый вопрос; затем выбери любые два других и ответь на них. На каждый вопрос отвечай короткой фразой или даже одним словом. В своём ответе ты должен упомянуть то, что будет полезно твоему персонажу во время игры. Каждый ответ становится тегом силы. Запиши их на своей карте темы в категорию СИЛЫ вместе с буквой вопроса.

A КАКОЙ ОСНОВНОЙ НАВЫК ИСПОЛЬЗУЕТ МИФ ДЛЯ СКРЫТИЯ СВОИХ ДЕЙСТВИЙ?

иллюзорная внешность, внушение ложной важности, плащ-невидимка, взятки власть имущим, похищение личности

B КАК ТЫ ИСПОЛЬЗУЕШЬ СВОИ СИЛЫ ДЛЯ ОТВЛЕЧЕНИЯ ДРУГИХ?

ввод в гипнотический транс, эхо моего голоса, обвод глупцов вокруг пальца, стирание кратковременной памяти

C КАКИЕ ПОЛЕЗНЫЕ КАЧЕСТВА ИМЕЕТ ТВОЙ ОСНОВНОЙ ЭФФЕКТ?

управление под гипнозом, создание фальшивых денег, угрожающие нашептывания, демоническое обаяние, появление в виде знакомого цели

D ЧТО ТЫ ДЕЛАЕШЬ ЛУЧШЕ ВСЕГО, НАХОДЯСЬ В СКРЫТНОСТИ ИЛИ ВО ВРЕМЯ ОБМАНА?

планирование в тенях, внушаю одаривать себя подарками, невозможное воровство, поколебать веру, бесшумное убийство

E КТО ОБЫЧНО СТАНОВЯТСЯ ЖЕРТВАМИ ТВОЕГО ОБМАНА?

простодушные и глупые люди, богачи станут бедняками, гордыня застелила тебе глаза, полиция никогда не схватит меня, чистые души

F КАКИМ ОБРАЗОМ ДЕЙСТВИЯ В СЕКРЕТНОСТИ ПОЗВОЛЯЮТ ТЕБЕ НАХОДИТЬ НОВУЮ ИНФОРМАЦИЮ?

чтение мыслей, определение содержимого кошелька или сейфа, вижу невидимое, чувствую потаённые желание, краду память

G КТО ТВОИ ОСВЕДОМИТЕЛИ?

городские крысы, официант в популярном ресторане, банда байкеров, сам Люцифер, гильдия воров

H ЧТО СКОРЕЕ ВСЕГО НЕ ПОВЛИЯЕТ НА ТЕБЯ БЛАГОДАРЯ ТВОИМ СИЛАМ?

законы людей не имеют значения, фокусы и иллюзии, защита от чтения мыслей, вор вору руку в карман не сунет, святая защита, никто не узнает мою истинную личность

I КАКИЕ ОБСТОЯТЕЛЬСТВА ИЛИ УСЛОВИЯ УЛУЧШАЮТ ТВОИ СПОСОБНОСТИ?

пьяный бред, жажда крови, нельзя заметить во тьме, скрываюсь в толпе, зал суда

J КАКИЕ ДРУГИЕ ВТОРИЧНЫЕ СИЛЫ ОБМАНА ТЫ ВЫРАБОТАЛ?

бесшумно красться, управлять зачарованными ботинками, обольщать властных женщин, открыть любой замок, моментально оказаться в мире теней

ТЕГИ СЛАБОСТИ

Выбери один вопрос и ответь на него одной короткой фразой. В своём ответе ты должен упомянуть то, что будет мешать твоему персонажу во время игры. Твой ответ становится тегом слабости. Запиши его на карте темы в категорию СЛАБОСТИ вместе с буквой вопроса.

A ЧТО МОЖЕТ РАСКРЫТЬ ТЕБЯ?

трюки без подготовки, следы довольно заметны, откусить слишком большой кусок, серебро, полиция знает моё лицо

B ЧТО РАСКРЫВАЕТСЯ, КОГДА ТЕБЯ ОБНАРУЖИВАЮТ?

уродливый гоблин, пустые карманы, неприглядные поступки в прошлом, жертва всегда хочет мести

C ОТ КОГО ИЛИ ЧЕГО ТЫ СКРЫВАЕШЬСЯ?

реальность, босс мафии, Лилит, полиция, Хранители Врат, задолжал крупную сумму

D КАКИЕ ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА И ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ РАЗВИЛИСЬ ИЗ-ЗА СКРЫТНОСТИ?

играю с моралью, жадность фраера сгубила, комплекс превосходства, забыл кто я на самом деле, требуется одобрение тёмного господина

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕГИ

Если ты не сделал это в другой своей теме, ты можешь выбрать один дополнительный вопрос тега силы и один дополнительный вопрос тега слабости. Запиши оба тега в свою карточку темы.

ТАЙНА

Выбери Тайну для своей темы: загадку, которую твой Миф хочет, чтобы ты разгадал, исследовал или нашел путь к цели. Она может быть связана с твоими силами, легендой мифа или даже повседневной жизнью.

• (Кот в сапогах) «Насколько богатым и важным я могу притвориться?»
• (Суккуб) «Найдётся ли мужчина, что сможет сопротивляться мне?»
• (Перевёртыш) «Кто мои настоящие родители?»

Ты можешь рассмотреть следующие варианты:
• Поиск того, что реально, а что иллюзорно
• Обнаружение способа тайно воплотить намерения своего Мифа
• Моральная дилемма использования обмана

Запиши Тайну в свою карточку темы.

Мастер может задать дополнительные вопросы о твоей Тайне и предоставит возможность приблизиться или даже разгадать её во время расследования. Игнорирование такой возможности означает, что ты не разделяешь взглядов и желаний Мифа. В этом случае сила Мифа начнёт увядать и впоследствии он может даже заснуть или найти другой Разлом для своих целей.

НАЗВАНИЕ

Дай своей теме название, которое отражает природу и основные признаки тегов сил. Например: Мурлыкающий воришка, Дьявольское наслаждение, Я и мои двенадцать личностей

ОТНОШЕНИЯ В КОМАНДЕ

Во время определения отношений внутри команды, ты выбираешь другого игрока и ставишь его в один из сценариев, приведённых ниже (но только с его согласия).

• Один из них увидел что-то, что уличает и раскрывает твою истинную личность. Что это было и при каких обстоятельствах? Если тебе удалось сделать из него информатора и союзника, добавь очко Помощи. Если он стал с подозрением относиться к тебе, добавь очко Вреда.

• Ты поделился важным секретом с одним из них, что-то, что другие члены команды не знаю. Добавь очко Помощи, если он удержал твой секрет в тайне. Добавь очко Вреда, если он проболтался.

• Один из них заставляет тебя чувствовать себя в напряжении и под угрозой раскрытия. Ты находишь их личность или их силы опасными для тебя. Добавь очко Вреда.

РАЗВИТИЕ ОБМАНА

Во время игры, когда ты получишь возможность развить эту тему, ты можешь выбрать одно из следующих улучшений:

◊ ПЛАЩ И КИНЖАЛ

Когда ты **Действуешь скрытно** при помощи тега силы этой темы, приём становится Взрывным.

◊ ПОД КРЫЛОМ ТЬМЫ

Когда ты **Действуешь скрытно** при помощи тега силы этой темы, при броске 10+ ты можешь использовать свои силы, чтобы скрыть других персонажей или их приёмы.

◊ СТАЛКЕР

Когда ты **Действуешь скрытно** при помощи тега силы этой темы и попадаешь, ты также получаешь 1 Улику. Когда ты **Расследуешь** при помощи тега силы этой темы, при 7-9 Мастер или выбранный игрок не могут задать тебе вопрос в ответ.

◊ РАССЕЯННЫЙ

Выбери одного НИП или ИП. Когда ты используешь **Убеждение** или **Действуешь скрытно** на них при помощи тега силы этой темы, приём становится Взрывным. Когда этот персонаж погибает или покидает историю, ты можешь выбрать новую цель.

◊ ВЗЯТЬ ЗА ГОРЛО

У тебя есть способность заставать людей врасплох. Если твои силы значительно повлияли на цель, ты всегда получаешь прямую видимость и условия для возможности **Ударить изо всех сил** (для этого не требуется дополнительный приём).

